

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan sering dikenal dengan nama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk siap bekerja dalam bidang tertentu. Kurikulum di SMK mengharapkan peserta didik yang menempuh pendidikan di SMK agar siap untuk langsung bekerja di dunia kerja. Dengan masa studi sekitar tiga atau empat tahun, lulusan yang dihasilkan dari SMK diharapkan mampu untuk bekerja sesuai dengan keahlian yang telah ditekuni.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang berorientasi pada dunia kerja, salah satu tujuannya menyiapkan dan memberikan bekal siap kerja pada siswa sebagai tenaga kerja yang terampil tingkat menengah dengan keahlian yang dimilikinya sesuai persyaratan yang dituntut oleh dunia kerja. Kegiatan belajar mengajar pada tingkat sekolah menengah kejuruan diarahkan untuk membentuk siswa sehingga memiliki kemampuan dalam mengembangkan hasil belajarnya baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan tata nilai sikap atau karakter diri guna menunjang pengembangan potensi yang dimilikinya (Hutagaol, 2009).

Asian Development Bank (ADB:2015) mengemukakan beberapa permasalahan pembelajaran di SMK, diantaranya sebagai berikut: 29% permasalahan pembelajaran SMK diakibatkan oleh kurangnya fasilitas, 23% permasalahan pembelajaran SMK diakibatkan oleh kualitas. Permasalahan pembelajaran tersebut disadari atau tidak pastinya memberikan pengaruh

terhadap penguasaan siswa dalam memahami suatu mata pembelajaran tertentu.

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di salah satu SMK Negeri di kota Bandung pada awal tahun 2016 memberikan informasi bahwa proses pembelajaran pada matapelajaran jaringan dasar terkadang membosankan karena kebanyakan materi-materi yang diajarkan berupa teori sehingga siswa diharuskan untuk banyak membaca dan menghafal dalam pembelajaran. Kemampuan guru yang mengajar sudah baik dalam mengajar, disekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013 dimana guru hanya memberikan pengarahan kepada siswa selanjutnya siswa sendiri yang mengeksplor pembelajaran yang diarahkan oleh guru, bisa dikatakan siswa harus lebih aktif dan pasif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini masih sebatas papantulis dan powerpoint. Dampak untuk siswa karena belum menggunakan multimedia dalam pembelajaran, siswa terkadang merasa bosan karena dalam pembelajaran siswa hanya melihat tulisan saja yang ada di papantulis maupun powerpoint yang digunakan guru.

Proses belajar mengajar yang dilakukan di SMK dirasa memerlukan multimedia pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran perlu digunakan untuk memotivasi siswa agar berperan aktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang di pelajari. Salah satu cara untuk mengajak siswa agar aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan multimedia pembelajaran berupa *game*. Tujuan dari game itu sendiri adalah sebagai media hiburan yang berbasis teknologi untuk membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Game adalah hal yang paling disenangi oleh anak, dengan cara memasukkan nilai-nilai pembelajaran secara materi atau nilai kehidupan dalam permainan, membuat siswa belajar secara tidak langsung tetapi menyenangkan. Terdapat berbagai jenis game yang bisa digunakan dalam pembelajaran salah satunya yaitu game kuis dimana game kuis dimainkan hanya dengan memilih jawaban yang benar dari beberapa

pilihan jawaban. Game kuis yang digunakan bisa dibuat dalam bentuk latihan-latihan untuk memahami materi yang dipelajari.

Metode pengajaran tentunya turut menentukan tingkat pencapaian siswa terhadap penguasaan materi. Peranan metode pengajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan mengajar guru, dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif antara guru dengan siswa. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai pihak yang berupa memahami konsep melalui latihan berulang-ulang. Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik jika siswa lebih aktif dibandingkan dengan gurunya. Oleh karenanya metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa dan sesuai dengan kondisi pembelajaran.

Metode Drill adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan agar memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Secara harfiah *drill* berarti latihan yang diulang-ulang dalam waktu singkat. Maka metode drill yang disebut juga metode latihan adalah suatu metode, cara, teknik atau strategi mengajar dimana siswa diberi latihan dan praktek berulang kali atau kontinyu untuk mendapatkan keterampilan dan ketangkasan praktis yang bersifat permanen atau mantap tentang pengetahuan yang dipelajari. Menurut Hamani (2011:273) metode Drill merupakan metode yang mengajarkan siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan agar siswa memiliki ketegasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari pada hal-hal yang dipelajari. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode drill adalah suatu cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian yang akan dilakukan berjudul PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

BERBENTUK GAME KUIS BERBASIS METODE DRILL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran berbentuk game kuis berbasis metode *drill* ?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk game kuis ?

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang, maka dibuat pembatasan masalah yang diteliti, berikut merupakan batasan-batasan pada penelitian ini:

1. Mata pelajaran yang dibahas dalam multimedia ini adalah Jaringan Dasar kelas X di SMK Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Materi yang disajikan pada multimedia pembelajaran ini adalah materi mata pelajaran jaringan dasar pada kompetensi dasar Sistem Operasi Jaringan.
2. Pemahaman yang digunakan sampai ranah c1, c2, c3.

1.4 Tujuan Penelitian

Diadakannya penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengimplementasi metode *Drill* dalam multimedia pembelajaran berbentuk game kuis.
2. Mengetahui bahwa multimedia pembelajaran berbentuk game kuis berbasis metode *Drill* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan bagaimana cara merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis game yang mampu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar.

2. Bagi Guru

Mendapatkan alternatif untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran dan dapat memanfaatkannya untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa.

3. Bagi Siswa

Memberikan multimedia pembelajaran yang menarik, inovatif, dan variatif sehingga dapat menambah pemahaman bagi siswa serta menambah ketertarikan siswa dalam belajar.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah dari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, dan manfaat penelitian.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini menjelaskan tentang teori dari judul penelitian yang diangkat pada bab 1. Teori yang dijelaskan antara lain: Multimedia, Game kuis, Metode *Drill* (latihan), dan pemahaman.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang alur penelitian berdasarkan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti mulai dari pendekatan penelitian yang digunakan, instrumen penelitian, tahapan pengumpulan data dan langkah-langkah analisis.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang temuan dari multimedia yang digunakan oleh peneliti hingga analisis hasil penggunaan multimedia yang telah dibuat oleh peneliti.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan rekomendasi dari peneliti

